
HOBBY CONSOLAS
Hi tech
Juegos pioneros. Así son los primeros títulos para los nuevos sistemas
Año I
Enero 1995
Suplemento gratuito
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
Hacia una nueva generación
Bienvenidos al futuro del entretenimiento interactivo
HOBBY PRESS

Editorial

El futuro está en juego

Estamos preparados para lo que el tiempo nos depare. Es más, exigimos al tiempo que nos depare aún más de lo que esperamos. No queremos ser conformistas, todo lo contrario: vamos a ver si entre todos escribimos una nueva historia de consolas, de máquinas. Y no permitimos que el futuro nos venga dado. Como siempre.

La filosofía con que hemos realizado este suplemento -que pronto será una revista independiente-, va mucho más allá de lo que es posible que cubra la vista.

Para empezar acercamos súper máquinas que en algún caso os pueden sonar a chino. A lo mejor porque ni siquiera han salido, a lo mejor porque aún falta un año para que pisen la cera. La idea es hacer comprensible el futuro por el que todos tenemos que pasar. Y la idea es jugar sobre/con algo mucho más imaginativo y creador que lo tenemos entre manos. Todo evoluciona, gentes.

Para seguir nos ponemos en contacto con un espacio multimedia (aunque haya mucha gente a quienno le gusta la dichosa palabreja) en el que nuevos chips, inventos y aplicaciones sinfín dotarán de un nuevo carácter a aquello que desde siempre hemos denominado buen software. La idea volverá a sorprender, aunque no nos pille de sorpresa.

Y para terminar damos el gran salto a una generación de máquinas cortadas por el patrón de la calidad... y el elevado precio. A estas alturas a nadie se le escapa ya que la tecnología, el I + D, las potentes CPU y el RISC más avezado hay que pagarlos. Eso sí, lo que obtendremos a cambio jamás defraudará. Y si no ya podéis exigir que os devuelvan el dinero.

Nada más como presentación. Tan sólo recordaros que tras estas páginas se esconde un mundo nuevo, algo así como una generación Z de máquinas extraordinarias. Así que abrid bien los ojos.

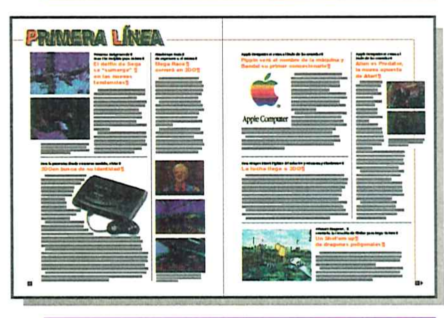
Sumario



Supermáquinas para el 2000

En los últimos meses hemos recibido un auténtico torrente de información procedente de Japón, USA, Gran Bretaña, España... pero ¿cuál es el estado actual de todas esas "superconsolas" que dicen van a ser la revolución del mundo de los videojuegos?

Para aclarar ideas os hemos preparado un detallado reportaje en el que os contamos la última hora de todos estos nuevos sistemas y en el que encontraréis descritas, de una manera clara y concisa, sus principales características técnicas.



Noticias de actualidad

Parece increíble, pero aunque estamos hablando de sistemas que incluso ni han aparecido aún en el mercado, la cantidad de noticias que generan todos estos nuevos formatos es realmente impresionante.

Compañías que ya están desarrollando software a marchas forzadas, noticias sobre los últimos retoques que dichas máquinas están recibiendo antes de salir a la la calle... si quieres estar a la última no puedes dejar de leer esta sección.



Cruis'n USA - Ultra 64



Clockwork Knight - Saturn

Lo último de lo último

Cruis'n USA: Es el estandarte de la futura supersonsola de Nintendo. En su formato para recreativa ya está en las calles y, además, nos sirve como excelente anticipo para conocer cómo será el cartucho del que con el tiempo podremos disfrutar en casa.

Clockwork Knight: Sega en sus comienzos apuesta también por las plataformas para su Saturn. Un juego tradicional, pero que posee un aspecto gráfico revolucionario. Es -junto a Virtua Fighters-, uno de los títulos que ya está a la venta en Japón.

FIFA International Soccer: 3DO lleva ya algunos meses en el mercado y muchos son los títulos que se han desarrollado para este sistema. Este juego, sin embargo, puede ser considerado como uno de los mejores de cuantos se han realizado hasta la fecha.

Virtua Fighter 2: La saga continúa. De momento, sen recreativa. Pero, ¿tardará mucho en hacer su brillante aparición para Saturn?

Burn:Cycle: El juego más espectacular para la máquina de Philips. Psicodelia, cyberpunk y mucho Blade Runner de por medio.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Han realizado este suplemento: Juan Carlos García Díaz, Sonia Herranz, Manuel del Campo, Carlos de Frutos, J.C. Romero (traductor).
Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Abre las puertas
de la nueva
Generación...

Play Station

Si nos fiamos de lo dicho por Sega y Nintendo, **la máquina de Sony va a revolucionar el mercado.** Ambas compañías coinciden en afirmar que Play Satation es su más directa y dura competidora. Por algo será. Por algo aparte de su potente CPU de 32 bits y la espectacularidad de los primeros juegos: **Ridge Racer y Star Blade**.

Aunque el lanzamiento en España estaba previsto para finales del 95, **no sería extraño que se adelantara** en función de lo que Sega haga con Saturn. La salida de Saturn para antes del verano, podría propiciar un adelanto también en los planes de Sony.

En Japón la máquina ya está en la calle y su precio ronda los 400 dólares. Conseguirlo en España dee importación actualmente sale por unas 100.000 pesetas.

El futuro se presenta más que prometedor para Play Station. Muchas de las más importantes compañías ya han llegado a acuerdos para producir juegos para Play Station. **Electronic Arts, Namco, Capcom o Konami** son una garantía más para su posible éxito.

Supermáquinas para el 2000

Así son y esta es la última hora de los sistemas de la nueva generación.

MD 32X



Es la única de las nuevas máquinas que **ya está a la venta en nuestro país** de manera oficial. Su precio ha resultado ser más elevado de lo que se anunció en un principio y por las 29.900 pesetas que cuesta sólo podemos adquirir la máquina, pero ningún juego. Y tampoco el precio de los juegos ha sido el esperado. De las 9900 iniciales hemos pasado a 11.900.

El software que ya ha salido a la venta ha sido variado y de una calidad más que respetable. **Doom, Star Wars Arcade, Virtua Racing Deluxe y After Burner** cubren las espectativas de un público diverso ofreciendo variedad de géneros, aunque poca originalidad: todo son conversiones de uno u otro formato con pocas diferencias. Los futuros lanzamientos siguen en esta linea y apostando muy fuerte por los gráficos polígonales y las perspectivas subjetivas.

La expectativa de vida de Mega Drive 32X depende en gran medida del lanzamiento de otras máquinas en principio más potentes. Saturn puede ser la principal competecia de 32X: el público puede preferir esperar unos cuantos meses más y adquirir el Hardware multimedia de Sega. Otro factor importante es el interés de las compañías en programar para este sistema.

Con buenos juegos, **esta máquina puede ser la respuesta para los que quieran modernizarse** sin perder sus anteriores inversiones y sin dejarse el bolsillo en el intento.

3DO



La obstinación del empresario Trip Hawkins y la capacidad más que probada de la máquina han conseguido que 3DO, hasta el momento, **haya sido el sistema de nueva generación más consolidado en el mercado.** Tras más de un año de historia, se ha demostrado que estamos ante un proyecto serio repleto de expectativas para el futuro. Panasonic fue la primera en lanzar su FZ-1 Real Interactive Multiplayer, una máquina de 32 bit que aprovechaba con corrección las todavía poco explotadas posibilidades del CD-ROM. Tras unos primeros pasos algo titubeantes, juegos como **Road Rash, Fifa Soccer o Mega Race** paracen demostrar que estamos ante uno de los sistemas más competentes a medio plazo.

La reciente noticia de la aparición de un nuevo modelo de 3DO de 64 bit -y el correspondiente potenciador para el sistema actual- confirman que The 3DO Company está dispuesta a pujar por un puesto de honor ante sus poderosos rivales, haciendo gala de una capacidad de superación poco común.

Actualmente se encuentran disponibles tres versiones de 3DO, realizadas por **Panasonic, Sanyo y Goldstar**, a las que se unirá en breve el mencionado modelo actualizado, también de la mano de Panasonic. El precio de los tres modelos de 32 bit ronda actualmente los 380 $ (casi la mitad de su precio inicial) tanto en versión PAL como NTSC.

En España, de momento sólo puede adquirirse de importación, a un precio cercanco a las 100.000 pts, y en principio nadie se ha pronunciado con respecto a su distribución oficial. Tal vez la llegada de las nuevas máquinas precipite la posibilidad de que 3DO sea lanzada oficialmente en nuestro país.

Sega-Saturn

Hasta el momento, la nueva máquina de Sega se ha convertido en el primer sistema que verdaderamente ha sorprendido desde su reciente aparición en Japón. Juegos como **Virtua Fighter, Daytona USA o Clockwork Knight,** cuya conversión a un sistema doméstico parecía impensable hasta hace pocas fechas, están ya disponibles y ofrecen una calidad jamás vista en un formato que no fuera una máquina recreativa.



Sega finalmente ha completado un aparato de 32 bit, pero cuya arquitectura es similar a la de un potente sistema de 64 bit, gracias a la inclusión de los dos procesadores de Hitachi, SH 2 ambos de 32 bit, junto con otros procesadores de apoyo para realizar diferentes operaciones gráficas y de sonido. SegaSaturn es **un verdadero sistema multimedia con infinidad de posibilidades,** orientado hacia un usuario cuyas expectativas vayan más allá del hecho de disfrutar con los juegos que puedan aparecer, aunque finalmente, esta se convierta en su principal utilidad.

El primer inconveniente que se presenta con este sistema es su precio. En Japón se ha puesto a la venta a 44,800 yens (unas 50.000 pts). Según las últimas informaciones de Sega, es posible que Saturn esté disponible oficialmente en España **en Mayo del 95,** aunque el precio final es todo un misterio. Sin embargo, todo apunta a que será imposible que pueda lanzarse al mercado **por menos de 80.000 pts.,** aunque los juegos pueden quedar por debajo de las 10.000 pts. Aun así, su futuro en el mercado español es hoy por hoy toda una incógnita.

Atari Jaguar

Se pasea por el mercado europeo desde hace aproximadamente un año y todavía no ha demostrado grandes cosas, sólo un juego, **Tempest 2.000** se ha salvado de críticas desfavorables por parte de la prensa especializada. De hecho, tampoco han sido muchos los cartuchos que se han puesto a la venta. Es ahora cuando parece que empieza a despertar con juegos como **Alien VS Predator** y el ya mencionado Tempest 2000. Su principal problema es contar con una arquitectura interna de 16 bits que limita el potencial de su procesador de 64 bits.

Ahora mismo se puede conseguir en España através de tiendas de importación por el precio de 54.900 pesetas.

Aunque no parecía probable que saliera oficialmente en nuestros país, fuentes de Atari han manifestado a Hobby Consolas que si la respuesta de otros paises es favorable, **en marzo podrían estar dispuestos a distribuirla en España.** Su futuro es, en cualquier caso, muy oscuro.

NEC FX



Tras un par de años sin tener noticias apreciables sobre esta compañía, NEC pretende entrar de lleno en la carrera tecnológica de los nuevos sistemas con un aparato conocido hasta el momento como NEC FX. Hay que recordar que NEC lanzó en España dos consolas, **Turbo Grafx y Turbo Express** (esta última a un precio prohibitivo), y que además contaba con otro aparato más potente conocido como Turbo Duo (PC Engine en Japón)que no llegaron a cuajar por la mala gestión y promoción que NEC hizo de sus productos.

El nuevo proyecto de NEC, en colaboración con Hudson, tiene el aspecto de un ordenador de minitorre. Poco se sabe de él a parte de que tiene 32 bits y que incorpora **la más moderna tecnología en lo que a gráficos 3D se refiere.** A parte de sus posibilidades de entretenimiento, esta máquina podrá servirá para enviar y recibir FAX.

Se especula con un precio aproximado de 50.000 yens (unas 52.000 pesetas), y está a punto de salir en Japón y USA. Sobre juegos se ha hablado de **FX Fighter,** un juego de lucha que combina polígonos y renderizaciones y que, por cierto, se está preparando también para Super NES y PC y **Battle Heat** otro beat' em up "one on one" al estilo de los anime japoneses. Por el momento no es más que una opción de futuro, que puede sorprendernos o quedarse en nada. Si nos fijamos en la carrera que han llevado las consolas de NEC en España no le auguramos tampoco demasiada suerte.

CDI



A lo largo de 1991, el mercado americano recibía en silencio la primera experiencia de Philips en el campo del videojuego. La compañía holandesa ponía entonces al alcance del consumidor yankee **un sistema multimedia en el que utilidades y educación tenían más peso que el simple y típico juego.** Un año después, el CDi -nombre que recibió el soporte- se podía adquirir en España. Su precio rondaba las 100.000 pesetas y, además de algún deportivo -International Tour Tennis- y otro interactivo -Escape from Cybercity-, la oferta de buen software era insuficiente y bastante mediocre.

Ya en 1994, Philips evoluciona el sistema y reinventa el CDi. El modelo 450 descubre una nueva máquina, algo más pequeña y funcional que la anterior, más cómoda, sencilla de utilizar, barata y con software de nuevo cuño a sus espaldas. Pero el carácter del CDi está cclaro: no es una máquina pensada para jugar exclusivamente, sino que **llega orientada al multimedida puro y duro.** De hecho, y aunque numerosas compañías expertas en juegos ya han apostado por el invento de Philips, aún se tardará bastante en ofrecer discos que vayan más allá del educativo, interactivo y peliculero ejemplo de los **7th Guest, Burn:Cycle o Mad Dog McCree.**

El CDi 450 se puede encontrar en España, por supuesto en sistema Pal, a un precio que ronda las 60.000 pts. En el paquete se incluye un joystick bastante mediocre con el que muy poco podréis hacer. Cualquier mejora en periféricos necesita un gasto. Así que es posible que entre pitos y flautas la cosa se suba a las 100.000, juegos aparte.

Ultra 64

Todo empezó bajo el seudónimo Project Reality y sobre una relación que se apreció incontestable: Silicon Graphics y sus potentes ordenadores estaban detrás. Luego vinieron las matizaciones: Nintendo había decidido pasar del formato CD (por su lentitud) y desarrollar **unos cartuchos de mega-memoria´con una capacidad y una velocidad de acceso endiabladas.** Ahí fue donde empezaron a desmarcarse del resto de compañías. La segunda y más apreciable diferencia consistió en proponer **un precio súper asequible**: se estima que la máquina costará unos 200$ (26.000 pts) ¡La bomba!. Después se dieron a conocer los nombres de los privilegiados licenciatarios a los que se había premiado con un cacharro para desarrollar software para la gran N:**Williams, Rare, DMA, Iguana y, últimamente, ID software.** La táctica Nintendo empezará por el mundo del arcade. Los juegos ULTRA llegarán primero en recreativa y serán convertidos después a la consola doméstica. **Cruis´n USA y Killer Instinct** son las primeras obras. Nintendo ha jurado y perjurado que las versiones de casa serán aún mejores. ¡Dónde vamos a llegar! El inconveniente de todo esto es el tiempo: no habrá señales de ULTRA casero hasta Otoño del 95... en Japón. A lo mejor a finales de año está en España... ¿con CD?

En resumen...

Tras este profundo repaso al estado actual de todas las máquinas de la nueva generación, no está de más que os recordemos en este pequeño cuadro los aspectos más importantes de cada sistema: fechas de lanzamiento, juegos más destacados y una valoración inicial realizada en conjunto por los redactores de Hobby Consolas. En cualquier caso queremos aclarar que muchos de los datos que ofrecemos son, todavía, estimados, por lo que algunos de ellos pueden sufrir cambios notables, especialmente en lo que se refiere a lanzamiento y precio.

Sega-Saturn:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit (2x SH2-arquitectura de 64 bit)
Velocidad: 28 Mhz
Compañía: Sega
Lanzamiento: Disponible ya en Japón
En España: Posiblemente Mayo del 95
Mejores Juegos : Virtua Fighter, Daytona USA
Valoración inicial: Excelente
Precio: 70 - 80.000 pts.

Sega MD 32X:



Formato: Cartucho
CPU: 32 Bit RISC
Velocidad: 23 Mhz
Compañía: Sega
Lanzamiento: A la venta desde Octubre 94
En España: Ya disponible
Mejores Juegos: Virtua Racing, Doom
Valoración inicial: Interesante
Precio: unas 30.000 pts + MD

Sony PlayStation:



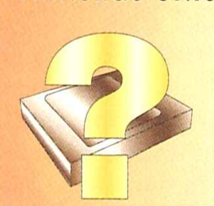
Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit RISC
Velocidad: 33 Mhz
Compañía: Sony
Lanzamiento: Disponible en Japón
En España: Verano del 95
Mejor Juego: Ridge Racer
Valoración inicial: Excelente
Precio: 39,900 Yens (unas 50.000 pts) en Japón

Panasonic 3DO:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit (ARM 60) RISC
Velocidad: 12,5 Mhz
Compañía: Panasonic, Goldstar, Sanyo, The 3DO Company
Lanzamiento: Disponible en Japón, USA y parte de Europa
En España: Sin determinar (Posiblemente en el 95)
Mejores Juegos: FIFA Soccer, Road Rash
Valoración inicial: Buena
Precio: 399 $ (unas 50.000 pts) en USA

Nintendo Ultra 64:



Formato: Mega-cartuchos
CPU: 64 Bit (Silicon Graphics)
Velocidad: 100 Mhz
Compañía: Nintendo
Lanzamiento: Otoño 1995
En España: Navidades 95
Mejores Juegos: Killer Instinct, Cruis´n USA
Valoración inicial: Excelente
Precio: 200$ (unas 26.000 pts) en USA

NEC FX:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit RISC
Velocidad: 21,5 Mhz
Compañía: NEC
Lanzamiento: Principio del 95
En España: Sin determinar
Mejor Juego: FX Fighter
Valoración inicial: Desconocida
Precio: Sin determinar

Philips CDI:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit (16 bit de Data-bus)
Velocidad: 15,5 Mhz
Compañía: Philips
Lanzamiento: A la venta desde 1991
En España: Ya disponible
Mejores Juegos: Burn:Cycle, 7th Guest
Valoración inicial: Discreto
Precio: 80.000 pts

Atari Jaguar:



Formato: Cartucho (unidad de CD disponible)
CPU: 64 Bit (arquitectura de 16 bit)
Velocidad: Sobre 12 Mhz
Compañía: Atari (Time Warner)
Lanzamiento: Disponible en Japón, USA y parte de Europa
En España: Posiblemente en el 95
Mejores Juegos: Alien VS Predator, Tempest 2000
Valoración inicial: Discreto
Precio: 229 $ (unas 40.000 pts) en USA





Hemos tenido la oportunidad de contemplar algunas imágenes de Ecco The Dolphin y podemos asegurar que han sido de lo más emocionante que hemos visto nunca en una consola .¡Increíble!

Primeras imágenes de «Ecco The Dolphin» para Saturn

El delfín de Sega se "sumerge" en las nuevas tendencias

Si las aventuras de Ecco, el delfín, siempre se han caracterizado por poseer unos gráficos preciosistas, por lo que hemos podido comprobar **esta nueva versión para Saturn va a rizar el rizo.** Como veis en las imágenes, da completamente la sensación de que nos encontramos frente a una película de vida submarina y ante unos delfines reales que, además, se mueven con una suavidad exquisita (aunque esto, desgraciadamente, no podéis verlo)

Se sabe tan poca cosa de este proyecto que no podemos afirmar si las imágenes que hemos visto pertenecen al juego o a la presentación. Lo que sí queda patente es que **la calidad que va a rodear a la última aventura de Ecco puede ser algo fuera de lo normal.**

Mindscape trata de superarse a sí misma

«Mega Race» correrá en 3DO

Después de los programas lanzados para 3DO en USA bajo el sello de Software Toolworks, la compañía inglesa Mindscape propone su propia filosofía para la versión PAL de este mismo formato, con un juego de su factoría llamado «Mega Race».

Este programa ya pasó con más pena que gloria por los formatos de PC CD-ROM y Mega CD, y ahora **llega a 3DO apostando por una mayor calidad gráfica y una sensación de velocidad más intensa** gracias a las posibilidades de la máquina de Panasonic.

«Mega Race» **es un juego de coches encuadrado en una estética futurista,** en el que además de correr a tope, es necesario eliminar a todos los rivales en la pista. El programa cuenta con un aceptable repertorio de efectos visuales y **una gran cantidad de imágenes digitalizadas.**







El equipo de programación francés Cryo («Dune», entre otros) ha sido el encargado de realizar esta nueva versión para 3DO.

Con la presentación de su nuevo modelo, el M2

3DO en busca de su identidad

The 3DO Company parece empeñada en que los medios de comunicación de todo el mundo sigan pendientes de su evolución. En una reciente Feria en Japón, **Matsushita**,- uno de los participantes en la creación del nuevo software junto a IBM y Motorola-, presentó el nuevo estilo de su nueva máquina, **el M2**, así como algunas de sus características técnicas.

El innovador **chip PowerPC** en que se basará principalmente el M2 no irá complementado (como en un principio se pensó) con un microprocesador gráfico. Por el contrario, un nuevo ASIC (circuito integrado de aplicación específica) capaz de manejar gráficos, audio y vídeo, se instalará con un velocidad de proceso cercana a los 66 MHz del Power PC, el cual ha sido rediseñado por Apple y Motorola especialmente para este 3DO.

Trip Hawkins, presidente ejecutivo de 3DO Company, sigue manteniendo que **el nuevo sistema puede ser en algunos aspectos hasta cinco veces más poderoso que el PlayStation.** Según Mr. Hawkins: *"Queremos hacer un salto cuantitativo que realmente nos permita generar hasta un millón de polígonos por segundo. Y eso es lo que hemos conseguido"*. Por otra parte, afirmó *"El M2 contará con 2.5 millones de transistores, mientras que el PlayStation se diseñó para 1 millón. Además, nuestro chip corre a 66 MHz, mientras que el suyo sólo llega a 33 MHz"*.

Habrá que esperar a conocer las posibilidades reales de esta nueva máquina, pero al igual que sucede con Sega y Nintendo, **3DO también tiende a compararse con la máquina de Sony.** ¿Será porque en el fondo es la más temida por todos?

Las grandes de la informática, también quieren jugar

Apple Computer desarrollará un nuevo sistema multi-media: Pippin



Apple, marca líder del sector informático, **acaba de anunciar el lanzamiento de una nueva plataforma CD-ROM Multimedia.** El nuevo formato se llamará **Pippin**, y se nutrirá del sistema operativo Macintosh y del microprocesador de nueva generación Power PC. Este potentísimo procesador tiene arquitectura de 64 bits y se basa en tecnología RISC, lo que permitirá ejecutar programas en CD-ROM con un altísimo rendimiento.

La intención de Apple es que Pippin ofrezca la más moderna tecnología tanto en juegos como en títulos multimedia de tipo educativo, consulta, y música. Incluso **está previsto que los títulos multimedia para Macintosh funcionen en los sistemas Pippin, ampliando enormemente** las posibilidades de esta máquina en lo que a software se refiere.

Apple, que licenciará el software de este sistema de manera abierta, ha concedido ya a **Bandai** los derechos para lanzar una consola compatible con su Pippin: de hecho, esta compañía japonesa **ya ha anunciado que para finales del 95 tendrá preparada su Power Player, máquina que estará desarrollada por Apple.**

Con «Super Street Fighter II Turbo X» y «Samuray Shodown»

La lucha llega a 3DO

Tras el espectacular «Way of the Warrior» de Naughty Dog Inc., el género de lucha tiene preparada otra avalancha de juegos para 3DO. En primer lugar, el más clásico de los cartuchos llega ahora en CD con más potencia que nunca. **«Super Street Fighter II Turbo X»** (versión de la última recreativa de Capcom) ha sido lanzado en algunos países, con excelente respuesta tanto de crítica como de ventas. Este nuevo «S.S.F. II» contiene todas las novedades de la última versión de este juego, como **los nuevos golpes especiales, las súper magias, los nivéles de velocidad y la presentación del nuevo luchador conocido como Akuma.** Además, Capcom ha tratado de aprovechar las posibilidades del 3DO y ha incluído **un sonido digital de alto nivel,** junto a otras sorpesas que ya os contaremos en el próximo número.

Por otro lado, uno de los últimos éxitos de SNK, **«Samurai Shodown»**, ya está disponible fuera de nuestras fronteras, con **una calidad similar a la reciente versión para Neo Geo CD.**

Con estos dos grandes arcades de lucha, la acción está garantizada en 3DO.

Basado en una popular recreativa

«Alien vs Predator», la apuesta de Atari

Coincidiendo con **el reciente lanzamiento de Atari Jaguar en Gran Bretaña, Francia y Alemania,** la compañía Atari -ahora Time Warner- ha lanzado uno de los juegos con los que pretende demostrar las verdaderas posibilidades de la máquina. Bajo el título de «Alien vs Predator», Atari presenta **un juego en primera persona con perspectiva subjetiva** (en la línea de «Wolfsteen 3D» que también ha salido para esta consola o «Doom» que está a punto de aparecer), pero **utilizando un sistema de gráficos 3D renderizados, con escenarios repletos de mapeados de texturas.**





Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto

En el juego **se puede adoptar el papel de Marine , el de Alien o el del propio Depredador,** cada uno con sus correspondientes armas y características particulares. El realismo de las imágenes queda intensificado con la **introducción de sonidos digitalizados tomados de los films de la 20th Century Fox.**

El lanzamiento del juego ha sido acompañado de **una espectacular campaña de promoción,** con la que Time Warner pretende conseguir crear un mercado sólido en Europa.



«Panzer Dragon», continúa la creación de títulos para Sega-Saturn

Un Shot'em up de dragones poligonales

A lomos de un dragón y disfrutando de alucinantes gráficos poligonales, **«Panzer Dragoon»** es un apasionante juego de acción en el que enemigos y aliados tienen forma de criaturas que bien **podrían haber sido sacadas de cualquiera de los geniales libros de J.R.R. Tolkien.**

Aparte de su original planteamiento, este shoot'em up viene arropado por las más modernas tecnologías. Así, y entre otras cosas, **los gráficos 3D con Texture-mapping os pemitirán vivir emociones visuales cercanas a títulos tan míticos como el mismísimo «Virtua Fighter».**

PRIMERA LÍNEA

Para potenciar sus posibilidades
Saturn ya tiene periféricos


Adaptador para hasta siete jugadores simultáneos.


Joystick multifuncional, ideal para juegos de lucha.


Pad de control . Se incluye uno con la adquisición d la consola.


El ratón facilitará el manejo de cierto tipo de programas.

La nueva consola Saturn ya tiene preparada una buena colección de periféricos para satisfacer al público más variado y cubrir las necesidades de cualquier juego, sea del estilo que sea. Y es que parece ser que Sega-Saturn no se va a privar de nada: acaba de ponerse a la venta y ya cuenta con un adaptador para siete jugadores simultáneos, un ratón ideal para juegos como Sim City 2.0000 o Myst, y un completísimo joystick con todo tipo de turbos y autodisparos. Además, claro, del pad con el que se vende.

De esta manera, **juegos de lucha, deportivos o aventuras gráficas contarán desde el principio con la herramienta adecuada** para que disfrutar de ellos sólo sea cuestión de tener ganas de divertirse. Más facilidades, imposible.

«The Scottish Open», para MD32X
Core Design, siempre con Sega

Core Design es una de las compañías que más en serio se ha tomado el lanzamiento de las nuevas máquinas de Sega. Tras el anuncio de «Tee-Off», ahora le toca el turno **a otro simulador de golf también para MD32X: «The Scottish Open».**

Este proyecto se ha gestado gracias a la adquisición por parte de Core, de los derechos para usar **el nombre de Carnoustie, uno de los campos de golf más famosos de Escocia.** Por tanto, en este juego se han incluido múltiples escenarios reales sacados del mismo campo, incluidos árboles y lagos mostrados con el enorme realismo que uan consola de estas características puede ofrecer.

En el juego habrá **4 campos, disfrutaréis de 3 perspectivas diferentes, opción de hasta 4 jugadores y 7 modos distintos de juego.**

Y por supuesto, no faltará **una completa gama de palos ni las imprevisibles condiciones meteorológicas,** que más de una vez os jugarán una mala pasada.




Core con este «The Scottish Open» que se une a «Tee-Off» parece querer convertirse en un especialista en juegos de golf para MD 32X

Con el lanzamiento de su V-Saturn
JVC se suma al formato de Sega

JVC, haciendo valer la licencia de Sega, **ha hecho su propia y particular versión de Saturn: una nueva máquina que recibe el nombre de V-Saturn o RGJX1.** Como veis en la imagen, su aspecto exterior es muy similar al de la Sega-Saturn, y en su interior tampoco se han producido cambios, manteniendo una estructura igual de potente.



Lo que sí es diferente es que **posee una entrada posterior para cartuchos MPEG,** que permite disfrutar de la experiencia FMV (Full Motion Video) para visionar películas en formato compacto. El cartucho en cuestión tendrá un precio próximo a las 15.000 pesetas y, por cierto, **en Japón la máquina se ha agotado antes de salir a la venta.**

«Wanchai Conection» para Saturn
Una aventura de marcado sabor “chinaca”



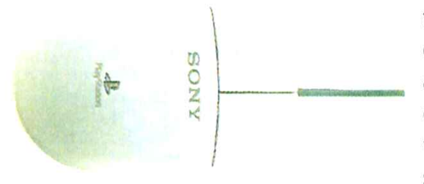
No está mal la variedad de juegos con que está empezando Saturn a meter la nariz en el mercado. Un arcade de lucha, otro de coches, un juego de plataformas y... porqué no, **una aventura con gráficos digitalizados y mucho, mucho texto en japonés.**

No es que nos hayamos enterado de gran cosa, pero sabemos que el juego invita a los japoneses -que son los únicos que hoy por hoy entienden lo que pone en el juego-, a sumergirse en **una película policíaca,** en la que el avance se verá mediatizado por las elecciones que se tomen a lo largo de una serie de menús. Y entre opción y opción, el juego deleitará a los "chinacas" con animaciones de vídeo de gran calidad, mostradas en una perspectiva subjetiva. Pregunta :**¿la "nueva generación" traerá, por fin, este tipo de juegos traducidos?** Veremos...



Sony prevee vender 100.000 unidades en la primera semana

Playstation inicia su andadura hacia el éxito





El pasado 3 de Diciembre fue lanzada en Japón la nueva máquina de Sony conocida como PlayStation. La expectación provocada en aquel país con este acontecimiento al menos iguala a la que se produjo pocos días antes con la salida al mercado de Sega-Saturn. De momento, **todo parece preparado para que este nuevo sistema arrase en Japón: Sony Computer Entertaintment tiene previsto vender 100.000 unidades en la primera semana, y más de 300.000 antes de final de año.**

Ante tales expectativas, ya hay **seis revistas de información preparadas para salir a los quioscos nipones** en los próximos días.

En la presentación del lanzamiento del PlayStation celebrada en Tokyo, **Sony confirmó la concesión de más de 300 licencias para que diferentes compañías realicen juegos** para esta máquina durante los próximos años.

Por otro lado, se presentaron también algunos accesorios para el PlayStation como una **Memory Card** (similar a la utilizada por Neo Geo para salvar partidas), **un ratón** o el espectacular e innovador **pad de control manufacturado por Namco.**

Dentro de lista de juegos de que ya disponen los japoneses para estas Navidades, destacan el conocido **«Ridge Racer» , «Cyberslade», «Tekken» y «Starblade» los cuatro de Namco, «Toshinden» de Takara, «Raiden» de Seibu» o «Ultimate Parodius» de Konami.** A estas compañías en breve se unirán el resto de las más poderosas "Third Parties" de Japón.

Con dos nuevos títulos: «Doom» y «Turok: The Dinosaur Hunter»

Ultra 64 avanza a marchas forzadas

Nintendo ya ha hecho públicas las primeras apuestas jugables que llegarán con su ULTRA 64. Serán cuatro espectaculares títulos que, como ya sabéis, podremos disfrutar antes en recreativa para luego jugar en casa. El primero en aterrizar será **«Cruis´n USA»**, un desarrollo de Williams que anima a los expertos del volante a cruzar Estados Unidos sobre escenarios reales, una velocidad inusitada y autos de puro diseño (cuatro para elegir).

«Killer Instinct» llegará prácticamente al mismo tiempo. Agresivo y contundente, el arcade luchador de Rare ya ha obtenido los primeros premios (en el AMOA de San Antonio a la mejor máquina) y también las primeras desilusiones: algunos países (Alemania, Francia... están vetando su entrada debido a su "aguerrido" impulso. ¿Llegará a España?

Una versión mejorada de **«Doom»** salió hace poco a la luz como próximo proyecto ULTRA 64. Según todas las informaciones, ID Software (los creadores) y un equipo de Williams se harían cargo de su ejecución. Naturalmente ardemos en deseos de probar esta nueva versión.

Terminamos con un desconocido. **«Turok: The Dinosaur Hunter»** será el primer mega cartucho para ULTRA que llegue de manos de un licenciatario. Hablamos de **Acclaim** y de sus esfuerzos por subirse al carro de la modernidad Nintendo. Poco, muy poco se sabe de este súper héroe del cómic que los chicos de MK y NBA Jam se encargarán de versionar. Al parecer la cosa irá de plataformas renderizadas, al estilo «Donkey Kong», si bien nos han soplado que el argumento será bastante más duro. Pronto, más noticias.



DOOM - Versión PC



DOOM - Versión PC

BREVES

Empezamos fuerte con la confirmación por parte de Nintendo de **la existencia de un sistema de 32 bits para Super NES.** Lo curioso es que este sistema no va a ser un accesorio acoplable a la consola, sino **un chip,** probablemente de NEC, que incluirán algunos cartuchos. Claro que todavía hay tiempo para que Nintendo se lo piense y nos obsequie con otra "seta" estilo MD 32X.

Y dejamos Super Nintendo para seguir con Nintendo a secas, porque todo parece apuntar a que, por fin, **una de sus consolas va a llevar el ansiado CD Rom.** La afortunada no es la 16 bits, sino **Ultra 64,** que añadirá a sus increíbles cartuchos de Mega-Memoria las posibilidades de los discos compactos.

Ahora sí que cambiamos de tercio del todo, para comentaros algunas de las novedades de la **Atari Jaguar.** Para empezar, han decidido subirse al carro del éxito de **«Doom»** y ya están preparando su versión especial de este brutal arcade en 3D. Para los menos violentos y que gusten más de ejercitar la materia gris, están los **«Lemmings 2»**, una sobredosis de ratoncillos de pelo verde que harán lo imposibe por volverte loco. La lista se amplía con «Dragon The Bruce Lee Story», «Val D'Isere», «Bubsy» y «Zool 2». Ya dice el refrán que en la variedad está el gusto. Claro que a veces el refranero se equivoca.

Midway ya juega en Ultra 64

Cruis'n USA

- **Sistema:** ULTRA 64
- **Soporte:** Arcade
- **Publicado por:** Williams/Nintendo
- **Desarrollado por:** Midway/Williams
- **Lanzamiento:** Ya en la calle

Por J.C. García





Imágenes espectaculares y gráficos ambiciosos. La calidad técnica de Cruis´n USA es envidiable. Y velocidad y realismo contribuirán a dejar clara la solidez de la máquina de Nintenedo

El primer proyecto con cara ULTRA 64 ya **tiene forma recreativa. Cruis´n USA** desembarcó hace poco en este país para demostrar que el sistema maravilloso de **Nintendo + Silicon** sí tenía forma, software, una extraordinaria capacidad y la **disposición que esperábamos** para dejarse jugar. Ahora sólo podréis dominarlo en salones arcade. Como ya quedó claro, las primeras obras ULTRA iban a despacharse en recreativa. Y luego, allá por los otoños del año entrante, las reversiones vendrían en cadena.

En la línea dura de programas de autos.

Midway/Williams fue la primera compañía que firmó con Nintendo para futuras expansiones. Los nipones confiaron casi a ciegas en una compañía experta también en la creación y distribución de recreativas. El noviazgo se consumó rápido: no lo imaginábamos, pero desde **hace un par de años Williams contaba con un desarrollador de software para ULTRA**. Por eso fueron los primeros.

Cruis´n USA se presentó en Chicago, bajo las luces del CES y sobre un **increíble descapotable rojo**. Era un juego de coches, perdón, era **el juego de coches**. Rápido, lustroso y realmente espectacular. Impactó, y aunque ahora dicen que si encaja con la **filosofía Out Run**, que si Daytonas, que si Ridge Racer, que si historias, a nosotros nos ha dejado conmocionados.

De **gráficos brillantes y ambiciosos**, Cruis´n USA destaca más por su **estilo completo y movimientos espeluznantes**



que por buscarle originalidad al orinal de marras. No importa que le achaquen lo de la evolución Out Run: lo asimila y hasta lo acepta. Lo que importa es que da mucho más que el resto de recreativas en cartera. Para empezar, modelos no le faltan. Cruis deja elegir entre **cuatro coches para cruzar América**. A saber: **Italia PC4, ´69 Muscle Car, La Bomba y Devastator VI** . Todos ellos responden a un mismo ideal: el "concept car" por encima de todo. Y aunque podáis encontrar restos de carrocerías de lujo, la verdad que nunca está de más hallar ciertos parecidos.

Por seguir con las comparaciones, Cruis´n USA coloca en pantalla hasta **14 circuitos** con opción a jugar uno a uno, o recorrer el país de un tirón. Los **escenarios son absolutamente fieles a la realidad**. Un experto de Midway se encargó de filmar los decorados in-situ para que la sensación de realismo fuera intachable.

Alta tecnología y mucha fiabilidad.

Podemos jugar a Cruis´n USA sobre **tres perspectivas diferentes** y ante **9 carroceros enemigos**. En vistas concretamos el **low rider** (desde atrás), **Cruis´n** (con toda la carretera por delante) y **Sky-hi** (aérea y algo oblícua). Respecto a los



Cuatro coches para elegir y nueve rivales antes de llegar a la meta. No busquéis marcas conocidas, todos son concepts car en busca de número de serie.



enemigos, la **interacción con tráfico y paisajes** resulta al final de lo más divertido. El resto de autos trata de ganar la carrera, pero pronto notaréis cómo se nivelan los motores y cómo al final la cosa queda entre los más astutos y hábiles. Eso sí, el **coche no parece romperse ante los impactos**, ni siquiera nota los puentes y otros bloques de cemento de forma especial: diversión y velocidad por realismo.

La puesta en escena de este road-movie se abastece del exclusivo sistema **ULTRAGRAFX**, una tecnología que permite reproducir **vídeo tridimensional en tiempo real y a toda pantalla**. No, no admite comparaciones. Es simplemente la primera vez que se utiliza esta técnica en un juego de coches. Pero seguimos. La recreativa gasta **18 megabytes** de memoria y saca los colores sobre una paleta de **16 millones** de ídems. Si ahora metéis los datos en una coctelera y los servís frío junto a un monitor de 25" vaya usted a saber lo que nos sale.

La primera piedra de toque Ultra ya está aquí. En versión recreativa y sobre dos modelos vía arcade. La versión doméstica no llegará hasta, al menos, noviembre del 95. Merecerá la pena esperar. A cualquier precio.

Fin de la historia. Cruis´n USA ha adoptado tres carrocerías diferentes. **Full Motion Simulator** es la más cuidada de la serie. Reconoceréis el "trasto" a simple vista por lo **abultado en tamaño y original de su diseño (una sugerente máquina color rojo)**. Echad unas monedas y tendréis oportunidad de saborear las delicias de la mecánica **Three-axis-motion**, o lo que es lo mismo, **tres brazos neumáticos que mueven la cabina según las circunstancias de la carrera**. ¿Y la seguridad? Sin problemas, la cosa tiene **cinturón de seguridad y una barrera** que detiene el proceso al menor susto.

El resto de modelos pasa por una máquina más simple, dotada de volante y silla, y **otra doble, interconectada (opción link), que muy posiblemente no llegue a España**. Ya veremos. La decisión depende de **Amustec**, la compañía que se encarga de distribuir en nuestro país las máquinas de Williams. Hitech opina que todo dependerá de los **primeros resultados que obtenga la innovación**. En caso de ser postivos es muy posible que pronto podamos disfrutar de la opción más competitiva y, claro, **la versión también maquinera de Killer Instinct**. Esta vez con galardón a la mejor recreativa y mucha violencia de por medio.



Los escenarios por los que transcurre esta "autopista de diversión" han sido filmados in situ por un equipo especial de Williams. Todo real y auténtico.



Corren rumores de que Williams no ha aprovechado a fondo la potencialidad del procesdor Ultra 64. Apuntan esas informaciones que la versión doméstica será increíblemente mejor.





Plataformas muy depuradas

Clockwork Knight

❑ **Sistema:** Saturn

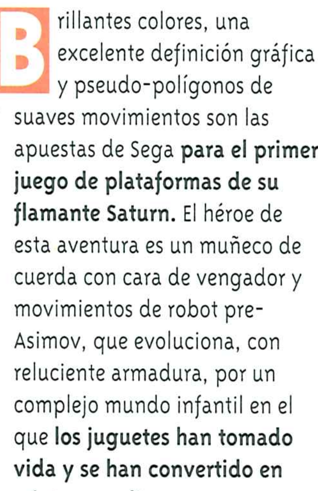
❑ **Soporte:** CD

❑ **Publicado por:** Sega

❑ **Desarrollado por:** Sega

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Sonia Herranz



Brillantes colores, una excelente definición gráfica y pseudo-polígonos de suaves movimientos son las apuestas de Sega **para el primer juego de plataformas de su flamante Saturn.** El héroe de esta aventura es un muñeco de cuerda con cara de vengador y movimientos de robot pre-Asimov, que evoluciona, con reluciente armadura, por un complejo mundo infantil en el que **los juguetes han tomado vida y se han convertido en criaturas peligrosas.**

El juego en sí no tiene secretos. Son plataformas, como las de antes y como las de siempre, en las que la **habilidad y los reflejos** ocupan el 90% de la atención del jugador. Hay algunas **pruebas de lógica**, algunos indicios de estrategia, pero básicamente no deja de ser un personaje que trepa de caja en caja buscando a su enamorada muñequita. Lo excepcional de este compacto es **la magia de sus preciosos gráficos,** que entremezclan decorados entrañables con criaturas terribles, **creando un mundo muy especial entre la pesadilla y la alegría** del cuarto de los juguetes.

Los escenarios han recibido un preciso cuidado, y están dotados de una **perfecta sensación de profundidad** que sabe envolver al protagonista. Aunque el juego se desarrolla como un típico arcade lineal, siempre existirá la sensación de que en cualquier momento se puede saltar al interior de una casa de muñecas o de una caja sorpresa. De hecho, muchos de los detalles que forman parte de la puesta en escena **pueden ser manipulados por el caballero,** con objeto de abrir caminos o atrapar enemigos saltarines dentro de un laberinto de cubos de colores.



La caída, lenta pero implacable, de una casita de muñecas sirve como perfecto ejemplo para ilustrar el impresionante efecto de profundidad de los escenarios del juego. La casita o cualquier otro elemento del decorado variará y mostrará aspectos distintos en función de la posición en la que se encuentre el protagonista



En contra de lo que pudiera parecer este atrayente scroll paralax en 3D **no está construido a base de polígonos.** En realidad, Saturn ofrece unas impresionantes prestaciones para manejar cualquier imagen en 2D. De esta manera y a base de sprites que se desplazan en función de la posición del protagonista, **los escenarios rotan, cambian y se generan a la vez que el juego avanza.** La impresión es que una ordenada disposición de polígonos crea tridimensionalidad; sin embargo **los polígonos no existen, y la 3D es eso, una impresión.** Pero una impresión que da resultados más que espectaculares.

Y si los escenarios han recibido un tratamiento extraordinario, no se puede decir menos de los personajes. Al héroe de esta preciosa trama **no**

Sega espera que Clockwork Knight sea la respuesta a Sonic en formato Saturn. Ofrece una envidiable calidad técnica, unos innovadores efectos visuales y mucha más jugabilidad que la eterna mascota azul que arrasó en su paso por los 16 bits.

le falla un brillo de la armadura ni se le descoloca un pelo de su engominado bigote. **Salta con mecánica agilidad y arroja tridentes a los enemigos como un consumado gladiador.** Es una marioneta perfecta que se deja guiar en todo momento por los deseos de un pad incansable. Verle evolucionar entre enemigos casi tan bien animados como él es todo un placer.

No es un juego de desarrollo complicado, pero **tampoco deja que la simpleza y la monotonía se coman la acción**. Siempre hay algo, un puzzle, un truco lógico, que reta al jugador y mantiene vivo el interés. Y es que Sega pretende que Pepperouchau y su mundo de los juguetes suponga para los 32 bits lo que Sonic representó para los 16. Por eso ha **introducido alicientes en forma de puzzle** y ha subsanado el fallo principal de Sonic: **su imposibilidad para evolucionar.**



Los preciosos escenarios se caracterizan por un perfecto scroll múltiple, que refuerza la impresión de tridimensionalidad característica del juego. Aunque lo parezca, no hay ningún polígono.











Para completar cada fase hay que resolver algunos puzzles que, aunque no suelen ser muy complicados, sirven para aumentar el reto que suponen las simples plataformas. Por poner un ejemplo, Pepperouchau tendrá que encontrar y arrastrar una pila hasta introducirla en el tren eléctrico. Y después, deberá subirse en la locomotora para continuar avanzando.

La mejor simulación deportiva en 3DO



FIFA International Soccer

Cuando Electronic Arts se comprometió junto a Panasonic a colaborar directamente en el proyecto 3DO, era fácil predecir que tarde o temprano lanzaría una versión de FIFA Soccer para este sistema. De este modo, el fútbol hace su presentación en 3DO.

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-ROM
- **Publicado por:** Electronic Arts
- **Desarrolado por:** Extended Play
- **Lanzamiento:** Ya disponible

Por Manolo del Campo



Había gran expectación por comprobar como Extended Play, el equipo de programación responsable de todas las versiones aparecidas de Fifa Soccer, convertía este juego para un sistema que ofrece muchas más posibilidades que las máquinas de 16 bits.

En este sentido, no cabe dudade que FIFA Soccer para 3DO es, gráficamente, el simulador deportivo más impresionante y realista que haya aparecido para cualquier formato. Gran culpa de este calificativo, proviene de una idea que ya se intentó incluir en la primera versión para Mega Drive, pero que finalmente fue inviable debido a las limitaciones de esta máquina. Los programadores han introducido siete perspectivas diferentes, a cual más espectacular e innovadora, y seleccionables en cualquier momento del juego.

Tres de estas perspectivas nos ofrecen la acción desde muy cerca, otras tres nos muestran el juego a vista de pajaro, y un séptima sigue detalladamente los movimientos del balón, lo cual la hace poco jugable por la proximidad de los jugadores. Gracias a esta posibilidad, se puede disfrutar de un juego casi idéntico a una retrasmisión deportiva, sobre todo en la vista "tele-cam", quiza la más completa y jugable de todas.

El auténtico mérito de esta innovadora forma de enfocar la simulación deportiva, es que todos los zooms, scrolls y cambios de perspectivas se realizan con total suavidad, como si de verdad dispusiéramos de una serie de cámaras dispersas por todo el estadio, y provistas de un zoom



Durante los descansos de los partidos, podremos disfrutar de los mejores momentos de la historia del fútbol. El compacto nos ofrece imágenes reales de distintos partidos de la Copa del Mundo. Es un buena oportunidad de comprobar las posiibilidades de 3Do con imágenes de video.



automático de última generación.

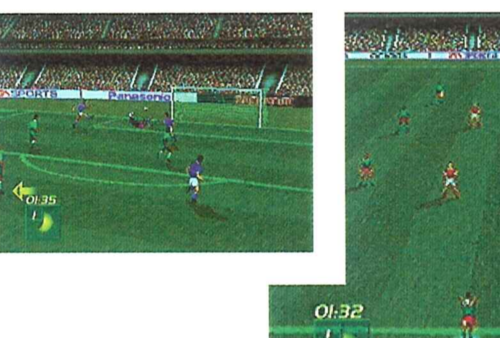
Sin embargo, , las virtudes gráficas no se limitan a las diferentes perspectivas. Por ejemplo, todos los sprites se han tratado con el doble de resolución que en el juego de Mega Drive. Incluso se ha contado con la colaboración de uno de los dibujantes de la película de Disney "Fern Gulley" para redibujar todas las animaciones de los jugadores, de modo que fueran mucho más parecidas a la realidad. Cada jugador cuenta con más de 2.000 frames de animación. Las imágenes del estadio tambien suponen toda una demostración de proporcionalidad y detallismo.

Para apoyar todo este esfuerzo creativo, se han sampleado los efectos de sonido de las últimas Copas del Mundo, consiguiendo unos resultados soprendentes en todo el apartado sonoro.

En cuanto

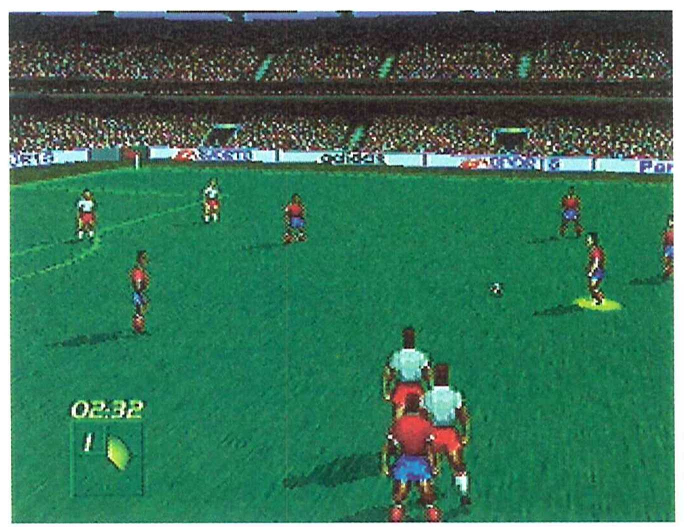
al apartado más impotante de un juego deportivo, su jugabilidad, no ha variado mucho con respecto a las versiones de 16 bits. El desarrollo del juego es sensiblemente más rápido, circunstancia que es de agradecer, pero el control sigue dependiendo en gran parte de la máquina, y la dificultad a subido algunos enteros, con lo que el tiempo requerido para llegar a dominarlo ha aumentado considerablemente. En cierto modo es más real, pero tambien más dificil, aunque la posibilidad de participar hasta seis jugadores simultaneamente permite que la diversión esté siempre asegurada.

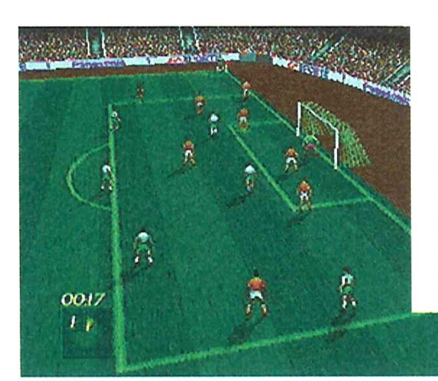
Todas estas virtudes completan un nuevo FIFA Soccer gráficamente impecable y revolucionario en cuanto a su concepción, que confirman la capacidad de Electronic Arts de ofrecer productos competentes en todos los formatos..





En la perspectiva más cercana a la acción, se pueden observar como aparecen algunos jugadores pixelados. Sin embargo, este pequeño defecto queda abortado por las sensacionles vistas del campo que nos ofrece esta perspectiva.







La obra maestra de AM 2

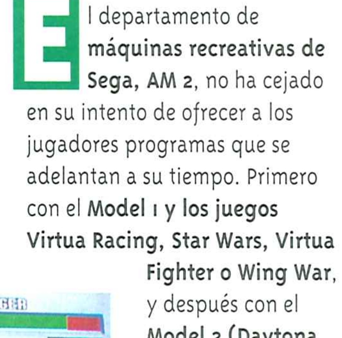
Virtua Fighter 2



- **Sistema:** ARCADE
- **Soporte:** Model 2
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** AM 2
- **Lanzamiento:** Diciembre del 94

Por Manuel del Campo

El departamento de **máquinas recreativas de Sega, AM 2**, no ha cejado en su intento de ofrecer a los jugadores programas que se adelantan a su tiempo. Primero con el **Model 1 y los juegos Virtua Racing, Star Wars, Virtua Fighter o Wing War**, y después con el **Model 2 (Daytona USA o Desert Tank)**, Sega ha sabido imponer su mandato en el mundo de los arcades.





Ahora le ha tocado el turno a **Virtua Fighter 2**, la secuela de un programa que revolucionó los arcades de lucha, y que aún ocupa un puesto de honor entre los juegos con más éxito y calidad.

Las **mejoras** en este nuevo programa son considerables, si bien hay que tener en cuenta que el primer Virtua Fighter se realizó para un sistema de hardware menos potente que este Model 2.





El aspecto que presenta la nueva creación de AM 2 es totalmente distinto al de su predecesor, ya que tanto los **luchadores como los decorados son mucho más reales**, gracias a la utilización de un mayor número de polígonos y a la aplicación de innovadoras texturas en todas las superficies. En concreto, se llegan a manejar hasta **300.000 polígonos por segundo con sus correspondientes texturas**, mientras que en la primera parte tan solo se alcanzaba la cifra de **180.000 polígonos**, sin ningún tipo de texturas. Por si fuera poco, Virtua Fighter 2 alcanza una velocidad de **60 frames por segundo**, aproximadamente el doble que en la primera parte. Incluso se ha añadido una **memoria extra en el Model 2** para que el efecto de creación de polígonos en la distancia no se aprecie con tanta claridad como en Daytona USA, cuestión que se convirtió en uno de los problemas más apreciables de este juego.

Por otro lado, se han incluido **dos nuevos luchadores en el juego: Shun y Lion**, además de mejorado y aumentado las particulares técnicas de lucha de los anteriores personajes. Y es que AM 2 demuestra con Virtua Fighter 2 que la utilización de gráficos poligonales también puede ofrecer un gran nivel de realismo, sin que suponga pérdidas en cuanto a **suavidad y rapidez en los movimientos**.

En resumen, que VF 2 es una buena muestra de la tecnología Sega, al menos hasta que en enero sea presentada la **nueva maravilla del hardware en formato arcade: el Model 3.**

De lo mejor para CD-i

Burn: Cycle



❑ Sistema: CD-i

❑ Soporte: CD-ROM

❑ Publicado por: Philips

❑ Desarrolado por: Trip Media

❑ Lanzamiento: Ya disponible

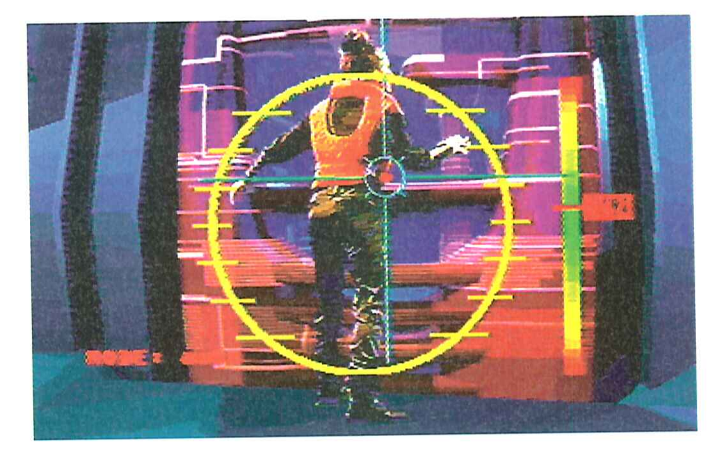
Por Sonia Herranz

La última producción **de Trip Media para CD-i** se puede calificar de muchas cosas, entre ellas de **atípica y espectacular.** Argumentalmente introduce todo tipo de géneros, desde el arcade a la lógica, aunque **mantiene el estilo de las aventura gráficas** donde prima la inteligencia y la intuición.

El programa, uno de los mejores que han aparecido hasta el momento para CD-i, basa su posible éxito en una espectacular ambientación creada **a través de gráficos digitalizados y una rotunda banda sonora.** Se pueden contemplar exquisitos efectos visuales sin que sea necesaria la utilización del adaptador de vídeo.

Sin embargo, el paso de escenario o la inclusión de elementos nuevos **ralentiza sobremanera el desarrollo normal de la acción.** Una acción que nos llevará a intentar desde rápidas proezas de habilidad a ejercicios de pura lógica en un tiempo límite de 24 horas. Un único día para recorrer, entre actores reales y locuras barrocas, una caótica ciudad en la que cualquiera puede ser el enemigo.

El jugador asume el papel de Cutter, un espía industrial que adquiere un virus mientras grababa la información del ordenador central de Softech. En la huida, alguien asesina a su compañera y él se ve en la necesidad de encontrar al asesino para librarse del virus. El sistema de juego se coloca **muy cerca de las aventuras gráficas tradicionales de PC.** El hecho ineludible de coger objetos para usarlos en el momento oportuno **abre el camino hacia fases de puro arcade y a los mencionados puzzles de inteligencia.** Un laberinto de calles futuristas, descritas con gráficos precisos, sirven a Cutter para desplazarse por todo tipo de locales, repletos de gente que puede esconder la clave que resuelva el rompecabezas. **Hasta las escenas cinematográficas intermedias** pueden mostrar detalles fundamentales.

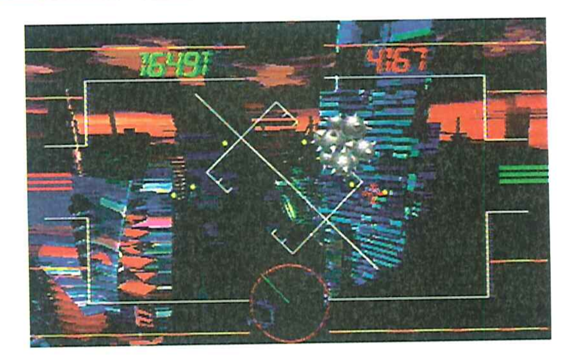


A la hora de jugar, y dejando aparte la lentitud en la generación de algunas imágenes, **el programa es altamente adictivo.** Con el pad normal se maneja con comodidad, aunque no estaría de más contar con un ratón para las fases de arcade.

Podemos terminar diciendo que Burn:Cycle se presenta como un juego completo y muy logrado, que **puede ayudar a estimular una máquina que no parece tener un futuro muy prometedor en los videojuegos** .








HOBBY PRESS